



Pemikiran Inventif Siswa SMA Kelas XI Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Kabupaten Kuningan

Fera Fitria¹, Dinny Devi Triana², Deden Haerudin³

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima : 26 September 2021

Disetujui : 26 November 2021

Dipublikasikan : 30 November 2021

Keywords:

*Inventive Thinking,
Cultural Arts Learning, 21st
Century Competence*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persentase kemampuan pemikiran inventif siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan dalam pembelajaran seni budaya. Pemikiran inventif terdiri dari aspek fleksibilitas, pengaturan diri, keingintahuan, kreativitas, kemauan mengambil resiko dan pemikiran tingkat tinggi. Pemikiran jenis ini harus ditekankan dalam semua mata pelajaran di sekolah, tujuannya yaitu untuk menciptakan peserta didik yang mampu bertahan dan berkembang di abad 21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI dari SMAN 1 Ciawigebang, SMAN 1 Luragung dan SMAN 1 Cidahu dengan jumlah sebanyak 672 siswa. Hasil analisis data menunjukkan dari setiap aspek pemikiran inventif masuk dalam kategori tinggi, yaitu pada aspek fleksibilitas sebanyak 55,1%, aspek pengaturan diri sebanyak 50,6%, aspek keingintahuan sebanyak 48,4%, aspek kreativitas sebanyak 62,8%, aspek kemauan mengambil resiko sebanyak 48,2% dan aspek pemikiran tingkat tinggi sebanyak 55,4%. Persentase tertinggi dari hasil analisis data penelitian tingkat pemikiran inventif terletak pada aspek kreativitas, yaitu sebanyak 422 siswa (62,8%). Dengan adanya penelitian ini nantinya dapat membantu peningkatan komitmen dan keberanian bagi pendidik untuk menjunjung dan menerapkan pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada pemikiran inventif.

Abstract

This research aims to describe the percentage of inventive thinking skills of class XI State High School students in Kuningan Regency in the learning of cultural arts. Inventive thinking consists of aspects of flexibility, self-regulation, curiosity, creativity, willingness to take risks and high levels of thinking. This type of thinking should be emphasized in all subjects in school, the goal of which is to create learners who are able to survive and thrive in the 21st century. The study uses a quantitative approach with survey methods. Respondents in this study were students of class XI from SMAN 1 Ciawigebang, SMAN 1 Luragung and SMAN 1 Cidahu with a total of 672 students. The results of the data analysis showed that every aspect of inventive thinking falls into the high category, namely in the aspect of flexibility as much as 55.1%, aspects of self-regulation as much as 50.6%, aspects of curiosity as much as 48.4%, aspects of creativity as much as 62.8%, aspects of willingness to take risks as much as 48.2% and aspects of high-level thinking as much as 55.4%. The highest percentage of research data analysis of inventive thinking levels lies in the creativity aspect, which is 422 students (62.8%). This research will help increase commitment and courage for educators to uphold and implement the implementation of learning that leads to inventive thinking.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2503-2585

✉ Alamat korespondensi:

Prodi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta,
Jalan Rawamangun Jakarta 13220

Email : 1.ferafitria2017@gmail.com
2. dinnydevi@uni.ac.id

PENDAHULUAN

Revolusi industry 4.0 merupakan revolusi yang menitik beratkan pola digitalisasi dan otomasi dalam aspek kehidupan manusia termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Saat ini dalam penyelenggaraan pendidikan bukan hanya pengetahuan dan keterampilan yang diterapkan melainkan harus mampu melahirkan peserta didik yang memiliki kompetensi abad 21. kompetensi abad 21 ini merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki peserta didik agar mampu bertahan dan berkembang di abad 21. Seseorang yang memiliki kompetensi abad ke-21 ini adalah mereka yang memiliki kemampuan interpersonal dan sosial yang baik, juga mereka yang kreatif dan kritis dalam penilaian dengan menerapkan teknologi melalui literasi zaman digital (Nurazidawati et al. 2011).

Sistem pembelajaran abad 21 dituntut untuk berbasis teknologi dengan tujuan nantinya peserta didik dapat menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta dapat berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif. Dengan demikian kompetensi abad 21 ini harus ditekankan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuannya yaitu untuk melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan dalam menganalisis, merumuskan, memprediksi, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Masalah yang dihadapi dalam sistem pembelajaran seni budaya di sekolah saat ini adalah masih banyak yang menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, dengan metode seperti ini tentunya akan menciptakan lingkungan belajar yang pasif tanpa adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak dapat menggunakan keterampilan berpikirnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran seni budaya hendaknya melibatkan siswa secara keseluruhan karena dengan keterlibatan siswa secara aktif akan mendorong terbentuknya pemikiran kritis, analitis, dan inovatif pada diri siswa. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada peserta didik.

Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu produk atau karya yang dibuat langsung oleh peserta didik (Ardipal, 2010). Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat presentase kemampuan pemikiran inventif siswa siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan dalam pembelajaran seni budaya. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk peningkatan komitmen dan keberanian bagi pendidik untuk menjunjung dan menerapkan pelaksanaan pembelajaran yang mengarah pada pemikiran inventif.

Sistem pembelajaran abad 21 merupakan peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Sugiyarti et al., 2018). Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Untuk itu dalam bertahan dan berkembang di abad 21 peserta didik diharapkan memiliki keterampilan pemikiran inventif.

Pemikiran inventif merupakan satu aktivitas yang membantu mengaplikasikan kemahiran berpikir secara kreatif dan kritis. Pemikiran jenis ini juga menjadikan seseorang dapat menyelesaikan masalah melalui aktivitas inovasi atau rekacipta. NCREL dan Metiri Group pada tahun (2003) serta *Committe Workforce Needs in Information Technology* tahun (2001) memberikan beberapa aspek yang terdapat dalam kemahiran pemikiran inventif yaitu: fleksibilitas, pengaturan diri, keingintahuan, kreativitas, kemauan mengambil risiko dan pemikiran tingkat tinggi.

Fleksibilitas merupakan kemampuan dalam memindahkan (mentransfer) informasi dan menginterpretasikan kembali atau menguraikan kembali suatu hal serta melakukan adaptasi dengan cara-cara yang baru. Menurut Chaplin orang yang fleksibel

dicirikan sebagai pribadi yang mudah menyesuaikan diri dan memiliki sifat-sifat khas yang dengan cepat mampu mengubah cara-cara berpikirnya (Setyawan, 2020). Maka inti dari fleksibilitas adalah kemampuan penyesuaian diri dalam berpikir, sikap dan tindakan individu dalam merespon, memahami, dan memecahkan masalah dalam menangani tugas dalam waktu dan sumber yang terbatas selama pembelajaran.

Supriyanto menyatakan bahwa pengaturan diri merupakan suatu sikap yang dilakukan oleh peserta didik dalam merencanakan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh prestasi akademik yang baik (Fatimah et al., 2020). Menurut Atkinson pengaturan diri merupakan cara memantau perilaku diri sendiri, dengan mengendalikan kondisi stimulus untuk memodifikasi perilaku yang tidak sesuai. Menurutnya, ketika seorang siswa meregulasi diri dalam belajar, siswa tersebut mampu mengatur pikiran dan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan akademis dalam belajar (Rozali, 2014). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaturan diri merupakan kemampuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran, membuat rencana untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengatur waktu dan mengevaluasi kualitas pembelajaran secara mandiri.

Setiyadi berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran. Keingintahuan yang tinggi maka peserta didik akan belajar lebih guna memenuhi kehausan akan pengetahuan yang ingin diketahui. Prasetyo dan Nisa menyatakan bahwa melalui kaingintahuannya siswa akan mulai belajar dan menemukan (Harianja, 2020). Berdasarkan Kemdiknas Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di sekitarnya juga dapat digunakan untuk menunjukkan rasa ketertarikan akan sesuatu (Hapsari, 2018).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keingintahuan merupakan kemampuan untuk mempelajari sesuatu dan bertanya selama pembelajaran. Keingintahuan nantinya dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat membangun pengetahuan dan melatih keterampilan mereka.

Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan hasil belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru (Silaban & Napitupulu, 2012). Menurut James J. Gallagher yang dikutip oleh Rahmawati & Kurniati (2010) mengatakan bahwa, "kreativitas merupakan merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide atau produk baru, membuat penilaian atas ide-ide yang disajikan, energik, dan generatif, imajinatif, peka terhadap lingkungan dan menilai diri sendiri secara mandiri.

Reniers juga mengemukakan bahwa mengambil risiko meliputi perilaku yang pada saat yang sama melibatkan peluang hasil yang menguntungkan serta kemungkinan konsekuensi negatif atau berbahaya. Pada dasarnya, individu akan mengambil jalan yang berbeda-beda dalam pengambilan keputusan di setiap permasalahan yang individu tersebut hadapi, akan tetapi individu tersebut pastinya mempunyai alasan tersendiri mengapa individu tersebut mengambil resiko dalam sebuah ketidakpastian akan apa yang nantinya akan terjadi. Individu yang berani mengambil risiko atas apa yang dilakukan dan apa yang diputuskan juga telah siap menerima segala risiko yang akan ditanggungnya dikemudian hari dinamakan risk taker (Magfiroh, 2019). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemauan mengambil

resiko adalah kemampuan untuk memperhitungngkan resiko, mampu mengambil keputusan dan kemauan untuk menerima tugas yang menantang dalam pembelajaran.

Pemikiran tingkat tinggi dapat diartikan sebagai berpikir lebih jauh dari pada sekedar mengingat fakta. Kemampuan berpikir tingkat tinggi berfokus pada keterampilan berpikir, belajar dengan melampaui batas proses menghapal fakta atau mengatakan sesuatu kembali kepada seseorang sama seperti yang diceritakan sebelumnya (Angraini et al., 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pemikiran tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menganalisis, membandingkan, mengevaluasi dan mensintesis masalah dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan (Trisliatanto, 2020). Survei merupakan suatu metode penelitian yang menyediakan pertanyaan-pertanyaan untuk penelitian tentang laporan keyakinan atau kepercayaan perilaku diri. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi lebih tajam ketika responden memberikan jawaban-jawaban atas suatu pertanyaan dengan variabel-variabel yang dikehendaki (Adiyanta, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Kabupaten Kuningan yaitu SMA Negeri 1 Ciawigebang, SMA Negeri 1 Luragung dan SMAN 1 Cidahu. Adapun proses pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri kelas XI dengan jumlah siswa sebanyak 720 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian

ini adalah proposional random sampling, dimana dari ketiga sekolah yang menjadi populasi dihitung secara proposional jumlah sampel yang ingin diambil kemudian diundi secara acak, karena dari semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Sample yang digunakan sebanyak 672 siswa.

Penelitian dilaksanakan pada saat pandemik COVID-19, sehingga dalam pengambilan data kuisioner dilaksanakan secara daring melalui googleform yang disebarluaskan pada grup kelas oleh guru mata pelajaran seni budaya pada aplikasi whatsapp group. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan dengan merumuskan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian. Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data terait dengan variabel pemikiran inventif. Data tersebut bertujuan untuk menjadi acuan mengenai teori yang diperlukan dalam penelitian. Setelah data diperoleh dilanjutkan dengan pengumpulan data penelitian berupa hasil angket yang diperoleh dengan menggunakan googleform dan dianalisis menggunakan Microsoft Exel untuk mengetahui tingkat presentase kemampuan pemikiran inventif siswa dalam pembelajaran seni budaya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah presentase dengan menggunakan rumus dengan cara mencari jarak interval dan pengkategorian tingkat pemikiran inventif. Data dibuat dalam lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Data tingkat pemikiran inventif dikumpulkan dengan menggunakan skala likert yang sudah di validasi sebelumnya. Keseluruhan butir pernyataan yang digunakan terdapat lima pilihan jawaban dengan skor 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data tingkat pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan tahun ajaran 2020/2021 dapat dilihat dalam table 1.

Tabel 1. Presentase Pemikiran Inventif dalam Pembelajaran Seni Budaya

Aspek	Presentase	Kategori
Fleksibilitas	55,1%	Tinggi
Pengaturan Diri	50,6%	Tinggi
Keingintahuan	48,4%	Tinggi
Kreativitas	62,8%	Tinggi
Kemauan Mengambil Resiko	48,2%	Tinggi
Pemikiran Tingkat Tinggi	55,4%	Tinggi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui survei pemikiran inventif pada pembelajaran seni budaya siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan tahun ajaran 2020/2021. Hasil yang diperoleh terhadap penelitian menunjukkan dari setiap aspek pemikiran inventif masuk pada kategori tinggi. Aspek fleksibelitas sebanyak 370 siswa (55,1%), aspek pengaturan diri sebanyak 340 siswa (50,6%), aspek keingintahuan sebanyak 325 siswa (48,4%), aspek kreativitas sebanyak 422 siswa (62,8%), aspek kemauan mengambil resiko sebanyak 324 siswa (48,2%) dan aspek pemikiran tingkat tinggi sebanyak 372 siswa (55,4%). Persentase terbanyak dari data penelitian tingkat pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya tersebut terletak pada aspek kreativitas, yaitu sebanyak 422 siswa (62,8%).

Pembahasan

NCREL dan Metiri Group pada tahun (2003) serta Committe Workforce Needs in Information Technology tahun 2001 memberikan beberapa aspek yang terdapat dalam kemahiran pemikiran inventif yaitu: fleksibilitas, pengaturan diri, keingintahuan, kreativitas, kemauan untuk mengambil risiko dan pemikiran tingkat tinggi. Kemampuan terhadap pemikiran inventif diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk bertahan dan berkembang di abad 21 serta akan mampu mendukung pengembangan sistem pendidikan di Indonesia.

Temuan penelitian menunjukkan siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan memiliki tingkat pemikiran inventif yang tinggi pada setiap aspek pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya.

Fleksibilitas memberikan penekanan pada pribadi yang mudah menyesuaikan diri dalam berbagai situasi di sekolah dan memiliki sifat-sifat khas yang dapat mengubah cara berpikirnya. Siswa dengan kemampuan fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran seni budaya akan memiliki keterbukaan berpikir dalam belajar dan mampu beradaptasi dalam berbagai situasi. Selain itu, mereka juga mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda, serta dapat memproduksi sejumlah ide untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran.

Pengaturan diri terdiri dari dua elemen penting; pertama, pengembangan pengetahuan tentang domain subjek dan diri sendiri sebagai pelajar; kedua, pengaturan pembelajaran secara mandiri, yang melibatkan perencanaan, pemantauan, serta perbaikan terhadap pembelajaran mandiri dan kegiatan kognitif seseorang (Fatimah et al., 2020). Pengaturan diri merupakan suatu cara dalam memantau perilaku diri sendiri dalam merencanakan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh prestasi. Peserta didik dengan aspek pengaturan diri yang tinggi memiliki kemampuan belajar tanpa pengawasan dan bimbingan dari guru, serta mampu mengatur waktu dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu mereka juga memiliki kemampuan dalam menilai hasil dan kualitas belajar secara mandiri.

Keingintahuan dijadikan sebagai modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran keingintahuan harus dikembangkan dengan baik agar siswa mampu mengembangkan dan memperluas pengetahuan. Pemberian stimulus dengan metode tanya jawab di dalam kelas dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam, dapat menarik kesimpulan dan

menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Peserta didik dengan keingintahuan yang tinggi tentunya akan terlibat aktif dalam bertanya dan mencari wawasan selama proses pembelajaran di kelas.

Menurut James J. Gallagher yang dikutip oleh Rahmawati & Kurniati, (2010) mengatakan bahwa, "kreativitas merupakan merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Peserta didik dengan aspek kreativitas yang tinggi akan mampu menghasilkan ide atau produk baru dalam belajar, serta mampu membuat penilaian atas diri sendiri dan mulai peka terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu mereka juga akan memiliki daya jual yang lebih tinggi dan memiliki keterampilan untuk menjadi aset sumber daya manusia yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, negara dan memberikan dampak positif bagi semua pihak. Oleh karena itu, sekolah harusnya menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Kemauan mengambil resiko dalam pembelajaran merupakan kesediaan untuk melampaui zona nyaman untuk membuat kesalahan dan secara kreatif mampu mengatasi tantangan atau masalah dengan tujuan akhir meningkatkan pencapaian dan pertumbuhan dalam diri. Peserta didik dengan kemauan mengambil resiko yang tinggi dalam pembelajaran akan memiliki keberanian yang tinggi dalam mengambil sebuah keputusan dalam proses belajar. Selain itu mereka juga memiliki kemampuan dalam menerima tantangan, serta mampu mengungkapkan pendapat dan menyelesaikan tugas yang menantang dalam pembelajaran yang dapat beresiko bagi dirinya.

Pemikiran tingkat tinggi merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisis, membandingkan, mengevaluasi dan mensintesis masalah dalam pembelajaran. Pemikiran tingkat tinggi juga mengacu pada proses kognitif analisis, perbandingan, inferensi dan

interpretasi, evaluasi dan sintesis diterapkan pada berbagai domain akademik dan konteks pemecahan masalah. Peserta didik dengan pemikiran tingkat tinggi akan memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara mereka belajar di sekolah, oleh karena itu untuk mentransfer keterampilan yang telah dipelajari ke situasi lain merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan, untuk itu pemikiran tingkat tinggi merupakan hal mendasar bagi proses pendidikan. Akibatnya, pemahaman terkait dengan apa yang diajarkan akan meningkat ketika pemikiran siswa ditantang dan diberikan dorongan untuk menggunakan pikirannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu persentase tingkat pemikiran inventif siswa SMA Negeri kelas XI di Kabupaten Kuningan dalam pembelajaran seni budaya pada tahun ajaran 2020/2021, dapat disimpulkan bahwa persentasi tingkat pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya dari setiap aspek pemikiran inventif masuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian persentase tertinggi tingkat pemikiran inventif pada pembelajaran seni budaya yaitu pada aspek kreativitas dengan kategori tinggi sebanyak 62,8%, kedua itu pada aspek pemikiran tingkat tinggi dengan kategori tinggi sebanyak 55,4%, ketiga pada aspek fleksibilitas dengan kategori tinggi sebanyak 55,1%, keempat pada aspek pengaturan diri dengan kategori tinggi sebanyak 50,6%, kelima pada aspek keingintahuan dengan kategori tinggi sebanyak 48,4%, dan aspek yang terakhir yaitu kemauan mengambil resiko dengan kategori tinggi sebanyak 48,2%.

Pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya dari setiap aspek harus didukung baik dari diri pribadi siswa maupun dari lingkungan sekitar. Dukungan berupa motivasi harus ditekanakan agar kemampuan tersebut terus berkembang dalam diri siswa. Kegiatan pembelajaran di abad 21 harus

melibatkan siswa dalam mencari informasi, hal ini tentunya membutuhkan alat-alat teknologi dan lingkungan belajar yang mendukung. Penerapan pemikiran inventif dalam pembelajaran seni budaya menjadikan siswa dapat berpikir kritis, kreatif, analisis dan sistematis, serta dengan mudah dapat menguasai ilmu pengetahuan dan memiliki kemampuan untuk berpikir secara efektif. Untuk mengembangkan kemampuan inventive thinking peserta didik harus diperkenalkan dengan ilmu pengetahuan yang luas, sehingga akan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi. Dengan berdiskusi nantinya dapat memunculkan berbagai ide, pertanyaan dan masalah yang menuntut peserta didik untuk belajar berpikir secara inventif. Melalui kemampuan inventive thinking dapat membekali peserta didik untuk memiliki keterampilan yang berguna untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan dunia pekerjaan di abad 21. Peserta didik dengan kemampuan pemikiran inventif yang tinggi akan mampu mendukung pengembangan sistem pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. Bagian Hukum Administrasi Negara, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. *Administrative Law & Governance Journal*, 2(4), 2621–2781.
- Angraini, Gustia, & Sriyati, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkattinggi Siswa Sman Kelas X Di Kota Solok Pada Konten Biologi. *. Journal of Education Informatic Technology and Science*, 124.
- Ardipal. (2010). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal Bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Jurnal Bahasa Dan Seni*.
- Fatimah, S. K., Efendi, R., & Liliawat, W. (2020). Pengaturan Diri dan Prestasi Akademik Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Hapsari, M. J. (2018). Menyuburkan Curiosity Dengan Guided Inquiry. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA)*, 43–49.
- Harianja, J. K. (2020). Mengembangkan Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 121–122.
- Magfiroh, P. A. (2019). Hubungan Antara Kepribadian Openness To Experience Dengan Risk Taking Behavior Pada Wirausaha. *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 14.
- Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Rozali, Y. A. (2014). Hubungan Self Regulation Dengan Self Determination Studi Pada Mahasiswa Aktif Semester Genap 2013/2014, Ipk \leq 2.75, Fakultas Psikologi, Universitas X, Jakarta. *Jurnal Psikologi*, 62.
- Setyawan, I. (2020). Peran Fleksibilitas Kognitif Pada Pemaafan Mahasiswa. *Nathiqiyyah*, 3(2), 1–12.
- Silaban, R., & Napitupulu, M. A. (2012). Pengaruh Media Mind Mapping Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Pada Pembelajaran Menggunakan Advance Organizer. *Jurnal Universitas Medan*.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *UNJ Journal*, 2528–5564.
- Trislatianto, A. D. (2020). *Metodologi Penelitian Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. Andi.